

N. Junghof, V.Dahl, I. Zeisberg, C. Denz
Berufswahlorientierung in Zeiten der Digitalisierung –
Das Projekt „Digital Me“

Projektbeschreibung

- › „Digital Me“ = BMBF-gefördertes Forschungsprojekt mit dreijähriger Förderlaufzeit
- › Multimediales Online-Angebot zur Studien- und Berufswahlorientierung im MINT-Bereich
- › „IT for girls“ als Markenname für die multimediale Online-Plattform zum Thema IT-Berufe
- › Erreichbarkeit über das meistgenutzte Medium Internet

„IT for girls“ als Online-Angebot zur interaktiven Berufswahlorientierung



Ziele und Zielgruppe

- › Ansprache von Schülerinnen im Alter: 14 – 17 Jahren
- › Förderung von weiblichem IT-Nachwuchs
- › Information über IT- Studiengänge und –Berufe
- › Vermittlung von IT-Kompetenzen
- › Darstellung eines positiven IT-Images
- › Stärkung des Selbstkonzepts im Bereich Technik

Größere Teilhabe von Mädchen und jungen Frauen in der IT-Branche

Hallo, ich bin Anna.
Ich bin ein IT-Girl!



Projektphasen

1. Konzeptionsphase: Entwurf der virtuellen Plattform
2. Umsetzungsphase: Programmierung der Website und Entwicklung der Spiele, Texte, Steckbriefe, Kurzfilme
3. Testphase: Pretest und Online-Befragung der Zielgruppe
4. Optimierungsphase: Anpassung und Fertigstellung
5. Veröffentlichung und Evaluation: Offizieller Start, Marketingkampagne und abschließende Evaluation



Von der Konzeption über die Umsetzung bis hin zur Vermarktung – Alle Projektphasen setzt das interdisziplinäre Team „Digital Me“ um

Gestaltung und Inhalte

- › Mobile first: Responsives Design auf allen Endgeräten
- › Mädchengerechte Sprache und Corporate Design
- › Entdeckung von Berufen in virtueller Stadt im „Comic-Art-Design“
- › Berufsfelder:
 - ›› Betrieb, Service
 - ›› Analyse, Datenmanagement
 - ›› Entwicklung, Design
 - ›› Vermarktung, Vertrieb
 - ›› Unterstützung, Beratung
- › Themenfelder: Green IT, IT-Security, Cloud Computing
- › Karrieremöglichkeiten: Start-ups, Bildung und Forschung, Frauen in Management und Führung
- › Vorstellung von Arbeitnehmerinnen (role models)
- › Berufstest, Quiz, Videos, Fotos und Fun Facts
- › Avatar „Anna“ begleitet Nutzerinnen und gibt Tipps

Multimediale und interaktive Spieleumgebung als Alleinstellungsmerkmal von „IT for girls“

Weiterführende Informationen und Quellen

- [1] Website des Forschungsprojekts: www.digital-me.info; Zugriff: 1.11.2017
- [2] Website „IT for girls“: www.it-for-girls.de; Zugriff: 1.11.2017.
- [3] D21-Digital-Index 2016, www.initiaved21.de/publikationen/d21-digital-index-2016; Zugriff: 1.11.2017.
- [4] Statistisches Bundesamt 2016, www.destatis.de/DE/Publikationen/Thematisch/BildungForschungKultur/Hochschulen/PersonalHochschulen.html; Zugriff: 1.11.2017.
- [5] Bildnachweise Creative Commons, www.pixabay.com/de/users/PourquoiPas-257574, www.pixabay.com/de/medienkompetenz-laptop-notebook-2202670; Zugriff: 1.11.2017.

Förderer



Kooperationspartner

